

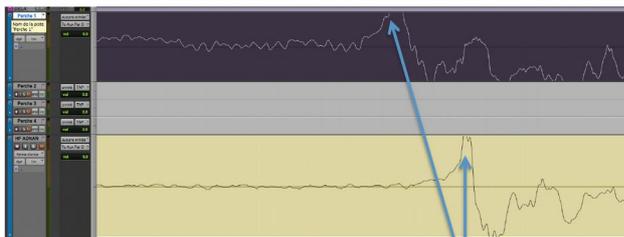
- Montage son -

Les différentes étapes de la chaîne de postproduction du son :

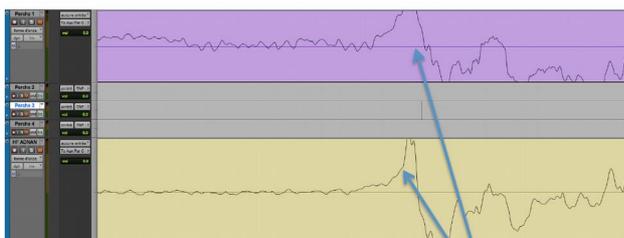
- un **montage (image)** comporte déjà tous les éléments sonores : parole, ambiance, effet, musique. De manière générale, l'ingénieur du son utilise un enregistreur 8 pistes, les deux dernières pistes étant utilisées par l'ingé son pour faire un mix de toutes les sources (perches et HF). Pour des raisons pratiques, le monteur son utilise ces 2 pistes qui reflètent de manière cohérente la prise de son. Puis le travail du son commence. Au montage son, il est préférable de récupérer les pistes séparées afin de pouvoir travailler dans le détail.

- **montage des directs par le monteur parole** (avec les perches, les HF) :

1. faire en sorte que les dialogues soient cohérents tout au long du film et créer une continuité dans les directs. **(MONTAGE PAROLE - PHASE)**
2. Si on coupe du son entre 2 phrases ou 2 mots, il faut toujours combler le vide de son grâce à une ambiance récupérée en début ou fin de prise, ou bien dans les sons seuls **(MONTAGE PAROLE - VIDES AMBIANCE)**



Perche et HF ne sont pas en phase.



Perche et HF sont en phase.



3. Les fades doivent être mis à CHAQUE coupe, d'une durée d'une image et les deux clips doivent se chevaucher d'une image **(MONTAGE PAROLE - FADES)**



- **montage son** : c'est le montage des ambiances (c'est le décor sonore : fond d'air calme pour l'intérieur, rumeur de circulation extérieure avec fenêtre fermée, canalisations plus ou moins constantes) et des effets (ce sont les éléments plus ponctuels dans le décor sonore : radiateur qui claque, pas des voisins en off, passages véhicules extérieur, porte d'appartement qui s'ouvre ou se ferme). C'est un véritable travail créatif d'imagination.



SALLE DE MONTAGE SON 5.1



SALLE DE MONTAGE LCR

- **le bruitage** : si un film est acheté pour la distribution étrangère, il est nécessaire de le doubler. On garde le montage son (ambiances et effets) et on supprime tous les stems directs. Dans ce cas, on supprime la voix, mais aussi tout le IN et les sons liés aux mouvements des personnages. Par exemple, la caméra suit 2 personnages dans la rue tout en discutant. Si on supprime les directs, on perd les dialogues mais aussi les bruits de pas, les passages de véhicules et tous les événements ayant eu lieu sur le tournage. Pour pallier à ce manque, le monteur son construit une Version Internationale, une VI. Elle se fait en deux étapes : le monteur son doit isoler le maximum d'éléments du direct où il n'y a pas de dialogues pour conserver une continuité de fond d'air, de bruits de pas et autres éléments qui ont participé au direct. Par exemple, une scène sans dialogue est conservée telle quelle pour la VI. Cette version internationale est ensuite complétée par une seconde étape qui est le bruitage. Le bruiteur va reconstruire le direct en enregistrant des sons en synchronisme avec l'image : les présences, les pas, et tous les autres éléments. **SALLES DE BRUITAGE :**



- **le mixage** : le mixeur règle les différents sons les uns par rapport aux autres : le niveau, la largeur (qui rendra compte de la taille de l'espace), le spectre (qui rendra compte de la distance), la reverb (qui permettra de donner une impression d'espace). Le mixage est réalisé en présence du réalisateur (pas toujours) et du monteur son. Il gère les paroles, ambiances, effets, bruitages et musique.



PETITE SALLE DE MIXAGE



GRANDE SALLE DE MIXAGE

Avant le mixage, le film est regardé avec le réalisateur, le producteur, le directeur de plateau et chacun note ce qui n'est pas compris. En cas de problème dans la qualité du son, la qualité du jeu ou la compréhension du dialogue, il est décidé de faire des postsynchos. La postsynchro se fait avec les mêmes micros qu'au tournage et c'est le perchman qui crée les éventuels détimbrages du tournage, le comédien ne bougeant pas. On utilise le logiciel MOSAIC (ou bien la technique de l'ADR (répétition des mots après les avoir entendus).

Utilisation d'une sonothèque avec les élèves :

- classer sa sonothèque suivant des critères propres en renommant les fichiers et en créant ses dossiers (ambiances ? effets ?).

- réfléchir à ce qui peut être pris dans la sonothèque :

- * si le son direct (ex: bruits de pas) convient, on le garde car il a déjà la bonne acoustique de la pièce.

- * Si le son est réenregistrable, on peut envisager le bruitage dans le même lieu.

- * Sinon on utilise la sonothèque.

Exemples pour un effet de pas :

Sonothèque\Sound Ideas 6000\6016 - Foley #1 Footsteps\track 1-2-3-4 etc

Exemples pour une ambiance extérieur jour :

Sonothèque\Sound Ideas 6000\6029 - Outdoor Sounds\track 6-7-9-11

Sonothèque\Sound Ideas 6000\6034 - Traffic\track 1-2-3 etc

- Exercice possible : donner la sonothèque aux élèves et leur demander une dramatique sonore de 2 minutes, avec écriture préalable d'une note d'intention.